



# 09

08/16-09/31  
Cincinnati University

## STUDY

授業については以下のコースを受講することになりました。

1. Design Visualization 2
2. Design Technology 2
3. Product Design Studio 1
4. Product Design Communication 2

アドバイザーに4つ以上取らないほうが良いと言われ、しぶしぶそうしたのですが、宿題が多く毎日課題に追われる生活なのでこれ以上取らなくてよかったです。アメリカはやはり日本の大学の宿題量とは違いました。

### 1. Design Visualization 2

この授業では、主にインダストリアル系のスケッチとレンダリングを学ぶ授業です。一番課題が多い授業です。9月中にDVDプレーヤーのスケッチと手書きレンダリングを仕上げました。スケッチのやり方を教えられ、みんなそれを習って描くことで基本的なインダストリアルデザインのスケッチをしっかりと学べる環境にあると思いました。

### 2. Design Technology 2

この授業では、主に Fusion360 と Keyshot

について学ぶ授業です。一つ目の課題でロボットアームを作りました。恥ずかしながら、Fusion360 はあまりやったことがなかったので大変勉強になっています。

### 3. Product Design Studio 2

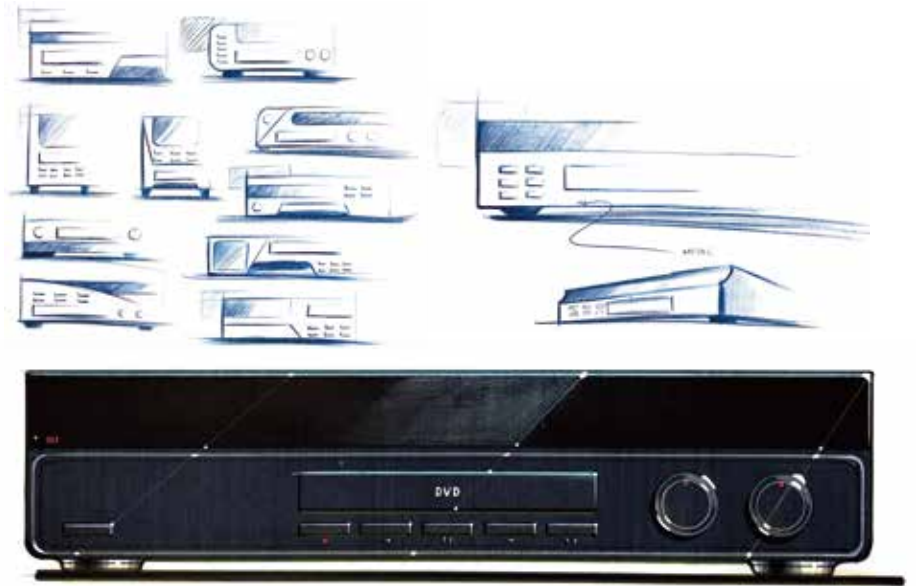
この授業では Product 系、Transportation 系、Fashion 系、その他のコースに分かれており、私は Product 系の Packaging Design コースを受講することになりました。分野横断型の授業なのでどのコースを選んでも良いです。私が受講したコースのほとんどの学生がグラフィックデザイン専攻でした。

9月中は主にリサーチや会社見学、そして cradle to cradle などのサステナブルデザインに関するリーディングを行いました。これからはパッケージのリデザインに取り組みます。

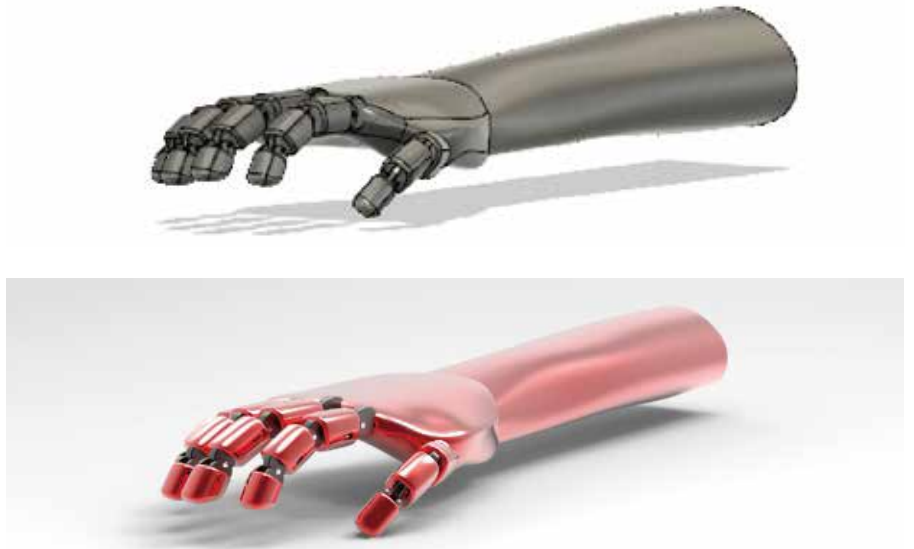
### 4. Product Design Communication 2

この授業では、様々な表現方法について学びます。最初の期間は主にポートフォリオのリデザインでした。これから UXUI について学んでいきます。

1. Design Visualization 2  
Some sketches and rendering



2. Design Technology  
Modeling and rendering



3. Product Design Studio 2  
Some researching





## LIFE

住む家が決まっていなかったので最初の1週間ほどはHUCの寮に泊まっていた。それから色々アポを取って家を見て回りました。私自身の感想としては、こっちで探してよかったと思っています。なぜなら実際の部屋の感じや地域の感じがわかるからです。ネットにはない生の情報が大事だと感じました。実際に住むことになった家のオーナーはとても面倒見が良い人で、ピザをご馳走になったり、ダウンタウンに連れて行ってくれました。

食生活に関しては、基本的に1日中学校にいるのでサブウェイとバーガーキングの往復です。またカフェで1日中お代わりし放題のドリンクを頼みすぎて店員に顔とメニュー覚えられ、ペプシマンと呼ばれています。たまに食べる中華が美味しいですが、食生活だけで考えると日本が恋しいです。胃が全然消化してくれなく、お腹がどんどん膨れてきました。また、顔がでかくなったと言われ筋トレを始めました。



アクティビティに関してはIPALSという団体が主催していた一泊二日のカヌーに参加しました。総勢100人ほどのインターナショナル学生が参加していました。そこで出会ったインド人と仲良くなり、インドの踊りを曲と共に教えてもらいました。このような経験はとても興味深かったです。

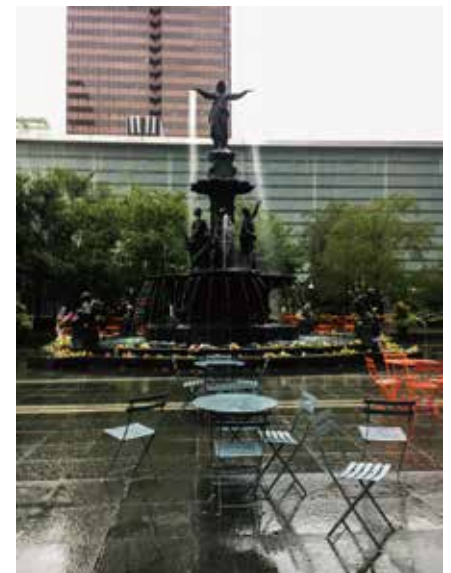


こっちは、リスが大学内のところどころにいて結構可愛いです。



ダウンタウンの銀行で銃乱射事件が起きました。こっちは「よくあることだから慣れるよ」と言っていてこれがアメリカかと思われました。こっちは引き続き、気を引き締めていこうと思いました。

しかし、大学周辺の治安に関しては思っていたほど悪くなく、普通の生活をしていればたって平和です。ただ、夜になると歩くのは危険なので帰りはナイトライドという大学が提供してくれているウーバーのようなものを使って帰っています。





# 10

10/01-10/31  
Cincinnati University

## STUDY

勉学の状況

### 1. Design Visualization 2

- Consumer kitchen product
- Reflection
- Curved Block & figure revolution
- Explode view

Consumer kitchen product の課題ではオーブントースターのデザインに取り掛かりました。アイデアスケッチをして最後にデジタルレンダリングをしました。

Reflection の課題では手書きで反射の構造を理解し、最後にプロダクトを反射を使ってレンダリングしました。

Curved Block & figure revolution の課題では曲線が使われた物を練習としてデジタルレンダリングしました。

Explode view の課題ではペンを分解してアイソメトリックで表現する練習をしました。

### 2. Design Technology 2

Fusion360 を使って容器やおもちゃを作りました。Fusion360 における様々なツールや作り方の方法を学びました。

### 3. Product Design Studio 2

調査段階が終わり、リデザインするパッケージが Nicorette というニコチン入りガムに決まりました。ペルソナやイメージボードを設

定してアイデアスケッチをし、プレゼンテーションをしました。

### 4. Product Design Communication 2

- UI-UX
- Vector Orthographic Rendering

UI-UX の課題ではタッチパネル付きのプロダクトを対象にそのインターフェースをデザインしました。私は過去の自分の作品を選び、そのインターフェースをリデザインしました。最後に Adobe XD を用いて動くプロトタイプを作り、テストをしました。

Vector Orthographic Rendering の課題では服やバックや靴など柔らかい素材を使ったプロダクトを選び、illustrator と photoshop を使ってレンダリングする方法を学びました。

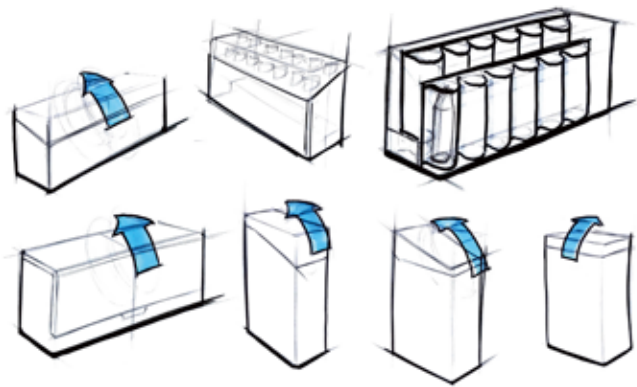
### 1. Design Visualization 2

Some sketches and rendering



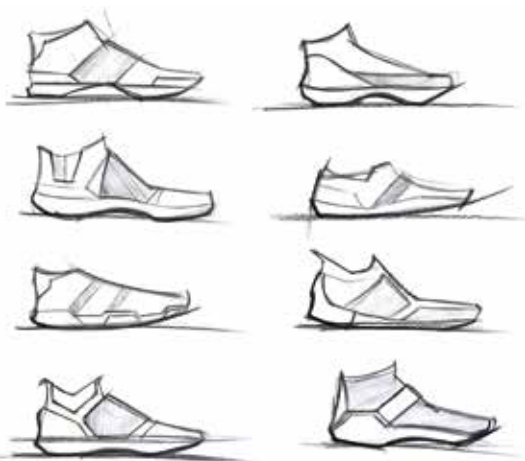
### 2. Product Design Studio 2

Some sketches and presentation photo



### 3. Product Design Communication 2

Some sketches and rendering





## LIFE

生活の状況

### Cincinnati Symphony Orchestra について

シンシナティ大学院の音楽科に通っている日本人から誘ってもらったので、休日にシンシナティ交響楽団の演奏を見てきました。まるで「のだめカンタービレ」で見たような景色でした。ミュージックホールは社交の場となっており、ワインを片手に持った年配の方々がいたところで雑談をしていました。プログラムは「ドンキ・ホーテ」の三本立てでした。やはりクラシックは私には難しかったです。音大生の彼は一度ボストンで今回の指揮者のオーケストラで演奏したことがあるようで、色々解説してもらいました。演奏が終わり、彼は知り合いの演奏者の出待ちをするので、お別れしました。コネクションを増やすことで色々チャンスが回ってくるということです。音楽業界の厳しさと共に、彼の熱意も感じ、そして音大生の日常を少し知れて良かったです。



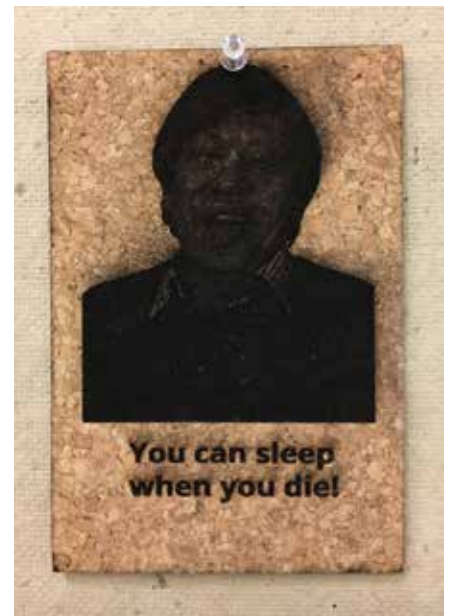
### Professor について

右上の写真の人は Design Visualization の先生で日系アメリカ人です。Design Visualization では四人の先生それぞれでクラスが分かれますが、一番厳しい先生とされています。しかし生徒たちからはとても慕われています。この写真は、先生のことを一番慕っている学生がレーザー印刷して教室に貼っていたものです。先生は学生時代毎日4時間しか寝ていなかったらしく、このクラスの学生も多くが夜中まで残って課題をしています。

また、先生には2回ほどアメリカの美味しいお食事屋さん連れて行ってもらいました。

### 右下の写真は Product Design

Communication の先生でハロウィンの日にBGM付きで登場してくれました。先生が一番はりきっていました。私がハロウィンを感じたのはこれくらいです。四年生のクラスはとて落ち着いていて、変装してきたのは2、3人くらいでした。





# STUDY

勉学の状況

## 1. Design Visualization 2

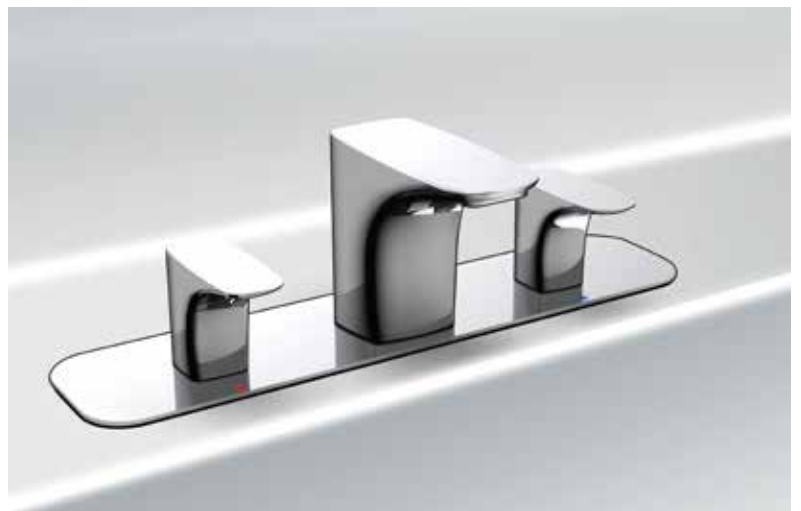
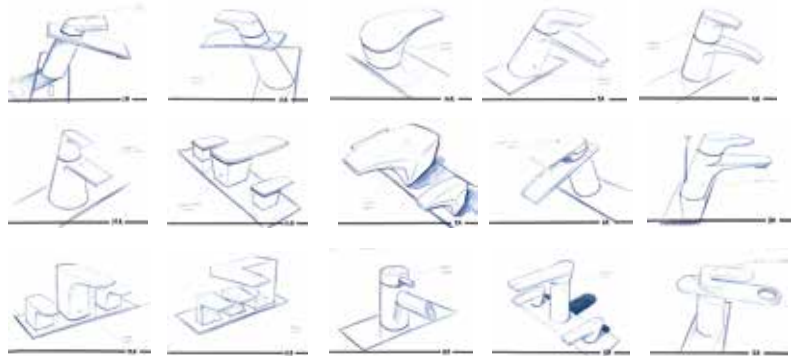
- Bathroom Faucet
- Name Logo

Bathroom Faucet の課題では蛇口のデザインに取り掛かりました。アイデアスケッチをして最後にレンダリングをしました。この課題の評価は最高の A をもらったので嬉しかったです。

Name Logo の課題では自分の名前を使ってロゴを製作しました。

## 2. Design Technology 2

Fusion360 を使って 3D モデルから 2D 図面の作り方について学びました



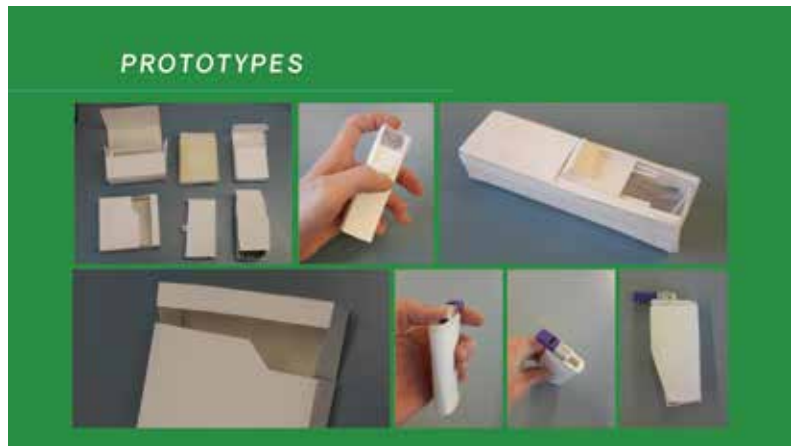
### 3. Product Design Studio 2

この授業では、喫煙をやめようと思う人に対するニコチンチュウのパッケージデザインについて考えています。私はコンセプト、プロトタイプづくりや3Dモデリングに注力しました。

そして最終提案をしました。グループワークはこの授業だけでしたが、とても難しいと感じました。言語の壁が大きかったです。

### 4. Product Design Communication 2

Storytelling のプロジェクトでは、過去の自分の作品をヒーロー的シナリオを用いて動画にしました。私はイラストレーターとアフターエフェクトを用いて、動画を作りました。



**BITE THE  
bullet.**  
NICOTINE  
CHEWS

**LEVEL 2  
MEDIUM CRAVINGS**  
If you are just starting to quit, or you have cravings within a half hour after you wake up, these chews are for you.



**FUTURA CONDENSED EXTRA BOLD**  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
**FUTURA STANDARD BOOK**  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ







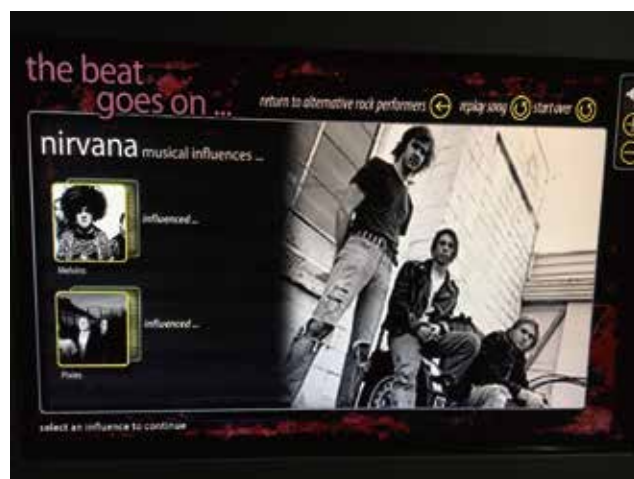
## LIFE

生活の状況

サンクスギビングデイを利用して、バスで5時間ほどのところにあるクリーブランドに行ってきました。

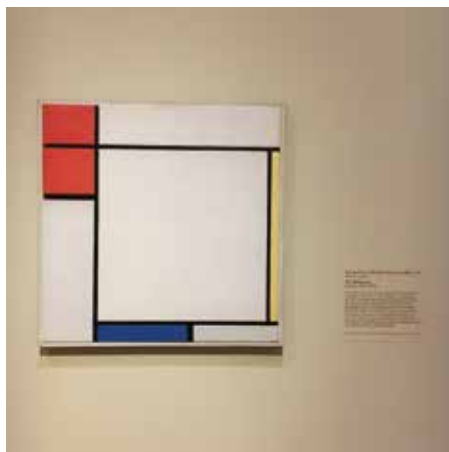
### LOCK & ROLL HALL OF FAME について

ロックの殿堂はロックに影響を与えた人物や歴史について紹介しています。幅広い知識が得られるとともに、洋楽について詳しい人は絶対楽しいはず。とても中は広く全部を詳細に見て回ろうとするととても時間がかかります。個人的に驚いたのは、a-ha の Take on me の原画が見れたことです。また、どのバンドがどのバンドに影響を受けたのかなどについても調べることができます。



## THE CLEVELAND MUSEUM OF ART について

1913年に開設され、コロンブス来航以前のアメリカ大陸や中世ヨーロッパ、日本・中国・韓国など東洋美術、印象派など近代美術から現代美術までの大コレクションを持っています。とても見応えがあります。





# STUDY

シンシナティ大学での学びまとめ

まずシンシナティ大学の学部の授業は  
どんどんアウトプットする授業が多い  
です。そしてビジュアライゼーション  
のスキルを伸ばす環境にあると思いま  
す。

## 1. Design Visualization 2

個人ワーク

プロダクトのスケッチについて Line  
work、photoshop を使ったレンダリ  
ング

## 2. Design Technology 2

個人ワーク

Fusion360、keyshot の基礎を学び、  
あとはいろんな形の作り方や、tip を  
学びました。

## 3. Product Design Studio 2

グループワーク

パッケージデザインに関する文献を読  
んだり、工場や会社に見学することで  
知識をつけ、そのあとにグループでコ  
ンセプトを決め、最終提案までしまし  
た。

## 4. Product Design Communication 2

様々な表現方法を学ぶ中で  
SketchBook、Adobe XD、illustrator  
レンダリング、photoshop レンダリ  
ング、After effects などについて学び  
ました。



## LIFE

### 生活の状況

#### シンシナティの外食

アメリカでは様々な国の料理を食べることができます。学校の周りには、アメリカン、メキシカン、イタリアン、チャイナフード、コリアン、インディアン、タイフードなどが揃っています。しかし、アメリカナイズされているものが多いので日本食などはあまり期待できません。

#### シンシナティの住まい

シンシナティ大学に留学を考えている人は、現地に着く前に家を決めるのもいいですが、実際の部屋の感じや周りの雰囲気を感じたい人は現地に着いてから探すといいと思います。

#### シンシナティでの買い物

シンシナティ大学から 3,40 分ほどで着くシンシナティプレミアムアウトレットでは、アメリカのブランド品がとても安い値段で売っているので、おすすめです。





## STUDY in Aalto University

春semesterからアールト大学で勉強することになりました。春semesterは3,4,5期があり、それぞれの学期で大きなクラスを一つずつ取り、そのほかにも単位の少ない授業を取っていかうと考えています。三学期では **Color and Sensorial Design** と **Digital Sculpture 3 - Programming for Sculptors** というコースを取りました。

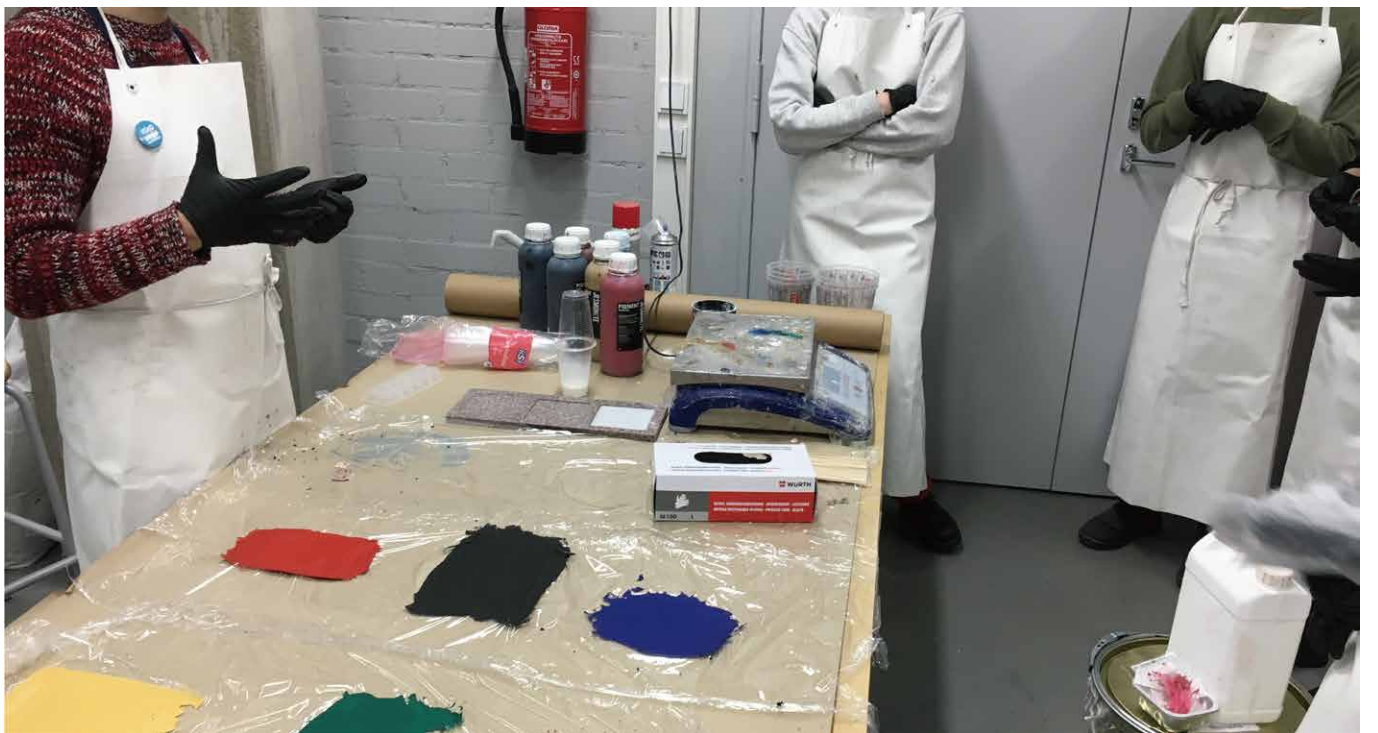
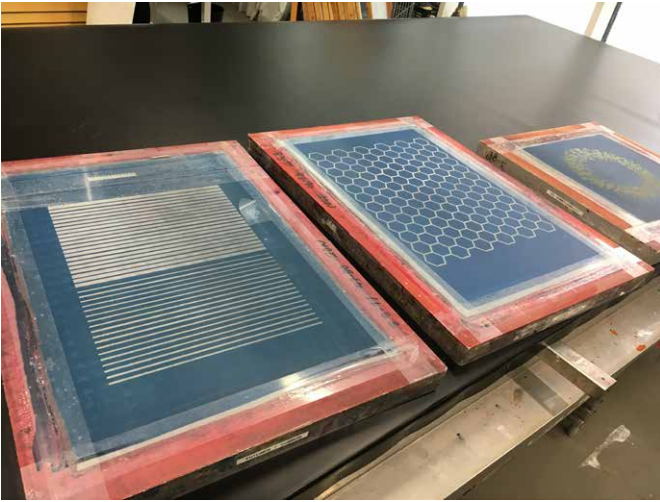
**Color and Sensorial Design** の授業ではサブカルチャーに着目し、色や感覚的なところに重点を置いてなんらかの最終成果物を作ります。ナイキとコンバースに最終提案するので私は靴を作ることに決めました。

授業内容はカラーデザイン戦略やカラーマテリアルワークショップ、シルクスクリーンワークショップ、3D プリンティングワークショップ、靴の作

り方を学ぶことなど、どれもが新しい学びになっているのでとても楽しく学ぶことができます。色や材料についてあまり考えてこなかったのと、ファッションデザインの教授に教えてもらえるので、考え方など学ぶことが新鮮です。また、実際のプロトタイプ作りがしやすい環境が整っていてすごく良いです。

これから、ナイキからもらった靴を分解し最終のプロトタイプを作ります。

**Digital Sculpture 3 - Programming for Sculptors** の授業では Processing と Arduino を使って何かを作ります。今は Processing と Arduino の基本を一から学んでいるところです。とてもわかりやすいのと、アート寄りなものを作れるので楽しいです。





## LIFE in Finland

### 住居

私は HOAS という住宅管理会社のようなものからエスポーにあるアパートの一室を借りています。フランスとドイツの学生と共同暮らしです。地下にサウナがあり月五回まで使用することができます。驚いたことに、フィンランドの水道水はそのまま飲むことができます。アメリカでは大量の水のペットボトルを買う生活をしていたので、とても助かります。

### 食事

アメリカにいた時とは打って変わって、毎日自炊しています。理由としてキッチンが綺麗で広くて使いやすいというものもありますが、外食が高いからです。また、学食は 2.6 ユーロと安いですがあまり美味しくないなので、自炊が良いです。

### 観光

ヘルシンキ大学の友達のフランス君にヘルシンキ市内を案内してもらいました。また、夜ご飯によく誘ってもらい、週末フランス君の家でご飯をご馳走になっています。伝統的なスモークサウナに連れて行ってもらい、サウナで身体を温めた後にキンキンに冷えている湖に入りました。もう二度とやりたくないほど湖は冷たいですが、あがって数分経つと、裸で外にいても身体が暖かいです。



ベジタリアンバーガー





## STUDY in Aalto University

### 授業内容

#### Color and Sensorial Design

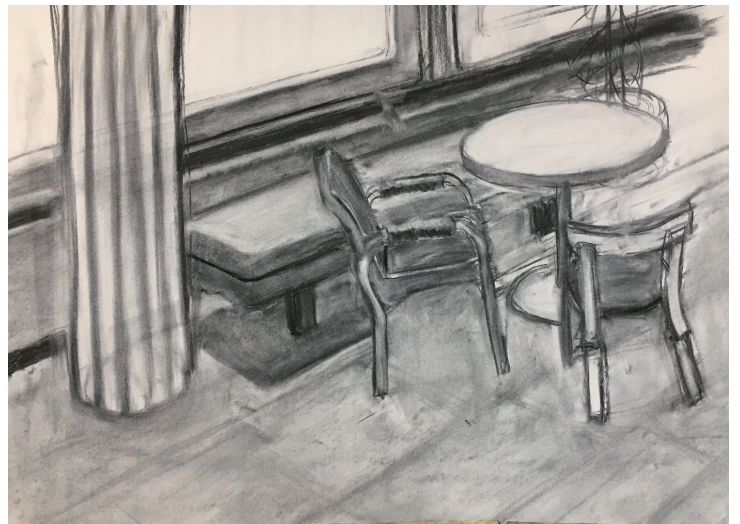
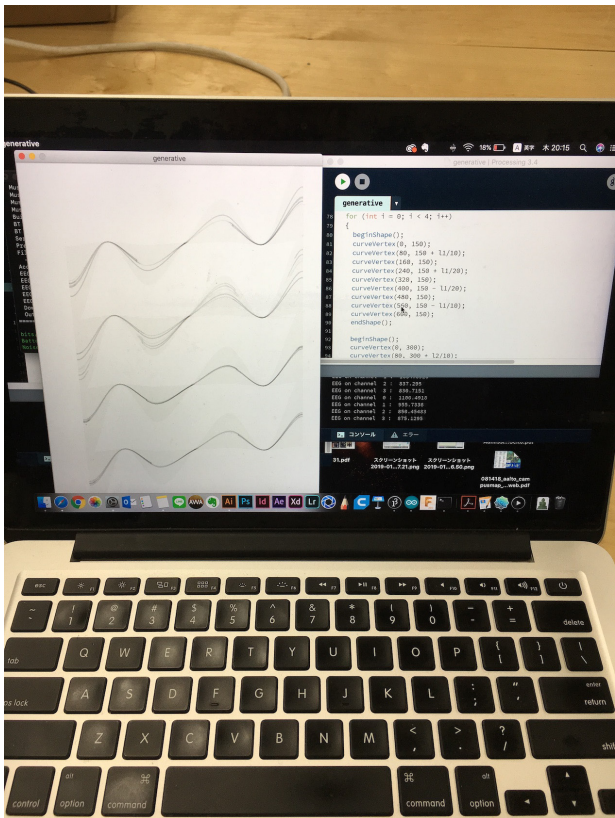
上記の写真のようにプレゼンテーションを行いました。今回私が力を入れたのは、主にプロトタイピングです。最終的に二つの靴の模型を作りました。シルクスクリーンプリンティングで様々な布に模様をプリントしました。また掘削機を使って木で3Dモデルを作りました。またpcではFusionを使って3Dモデルを作り、Keyshotでレンダリングしました。

#### Digital Sculpture 3 – Programming for Sculptors

color and sensorial design の授業が忙しすぎたため、あまり時間をかけられなかったのが残念です。ジェネレイティブアートに興味があったので、脳波を図るデバイスを使ってそこから取れる値を波形にしてみました。

#### Drawing in space

聴講でとりました。初めてチャコールを使って絵を描きました。



# LIFE in Finland

生活内容

## ヘルシンキ観光

スオメンリンナ要塞、ヘルシンキ大聖堂、ウスペンスキー大聖堂、カンピ礼拝堂、テンペリアウキオ教会、Finnish National Gallery:Kiasma、Design Museum、Helsinki Art Museum (HAM)、EMMA – Espoo Museum of Modern Art  
二日ほどでこれらの観光地を回りました。ヘルシンキはコンパクトな町なので1日にたくさんの場所を回ることができます。





現在夜8時のアアルト大学

## STUDY in Aalto University

### 授業内容

CoID が提供する以外の授業を取ろうと意欲的に様々な授業（計4つ）に参加したのですが、授業が思っていたのと違ったり、専門的すぎて難しすぎたり、時間が重なって

いたりして完全に授業選びを失敗してしまい、取れる授業がなくなってしまいました。というのもアアルト大学の授業は最初のクラスに参加しないと受けることが難しく、

またどんな授業かは受けてみないことにはわからないからです。

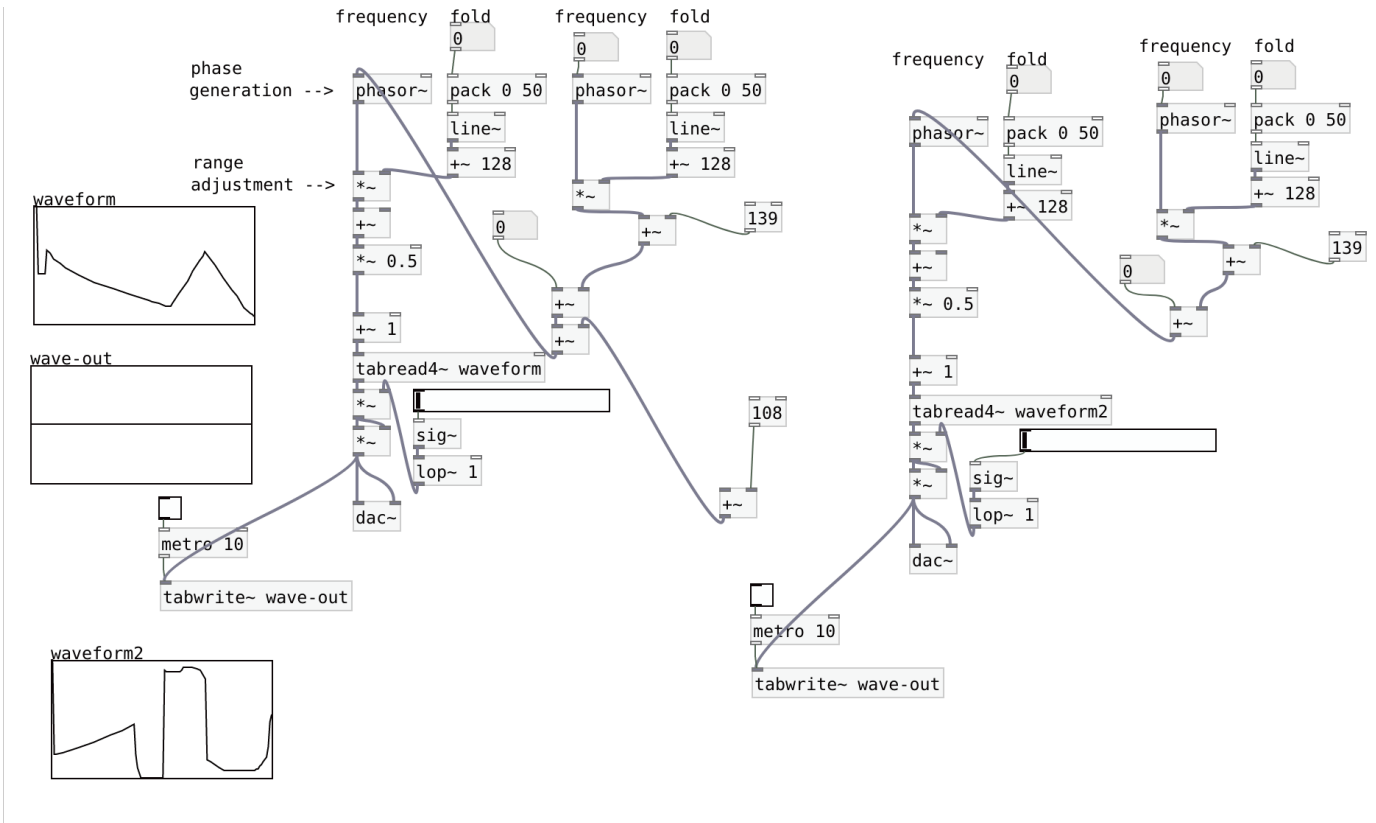
授業選びに失敗したのと同時に、軽いうつ状態になりました。

発見としては、私はアート系の授業に向いてないと感じさせられました。

基本的にアート系の授業は先生が教えるというより、自分がどう表現するかに重きが置かれています。また価値をどこかに見出すことがとても難しいと思いました。

授業選びをミスったまたは授業をとっていない人も結構多く、皆それぞれ自分がやりたい勉強をしている環境なので、私もこの余った時間を何に使おうかと考えながら過ごしました。社会人と過ごす時間が多かったので、フィンランドと日本の社会の仕組みや働き方の違い、考え方の違いを色々話しました。

難しすぎて挫折したメディア系の音の授業



前回の授業の最終写真





## LIFE in Finland

生活内容

### スポーツ

週1で現地の外国人や日本人とバスケ、サッカーをしています。

ある教授の誘いで日本人と外国人がやっているバスケサークルに誘ってもらいました。そこで出会った人にサッカーに誘ってもらい、イギリス人がやっているサッカーサークルにも参加しました。やはり、イギリスの人はサッカーがうまいです。また運動はとても大事だと思いました。参加している人はほとんどが3,40代の大人です。大学に入ってから今までほとんど運動をしてこなかったので、久しぶりに激しい運動で汗を掻くことの気持ちよさに気づきました。

### ロウリュ

ヘルシンキにあるロウリュというサウナに行きました。今まで行ったサウナの中で一番心地よく快適なところでした。人数制なので人も多すぎることはないです。上の写真は、サウナ後に入ることができる海です。行った時の海はかき氷がシャバシャバになったようでした。こんな海に入れるのはフィンランドならではのと思いました。

# STUDY in Aalto University

## 授業内容

### Product and Architecture Design

第5ピリオドではCoIDの必修の授業を取ることにしました。この授業ではMicroSoftかHELKAMAというフィンランドの自転車メーカーのどちらかを選んで企業に提案します。私はMicroSoftを選び中学生に向けたデジタル教育について調査し、直感的学習方法について提案しようと考えています。久しぶりのグループワークですがなんとかやっています。現地調査でヘルシンキ市内にあるインターナショナルスクールの生徒と先生にインタビューしました。授業風景はとても刺激的でした。社会の授業を見学しましたが、生徒一人一台のパソコンを持ち授業を受けていたことには驚きました。オンラインで授業管理をしていたりパワポでプレゼン資料を作っていたりと、まるで大学生のようでした。日本の中学教育では考えられないような状況でした。また、中学生でも英語がペラペラで、話す内容もとてもしっかりしていてフィンランドの教育は本当に進んでいるなと感じました。



インタビューの様子

# LIFE in Finland

生活内容

## ヘルシンキ中央図書館 Oodi

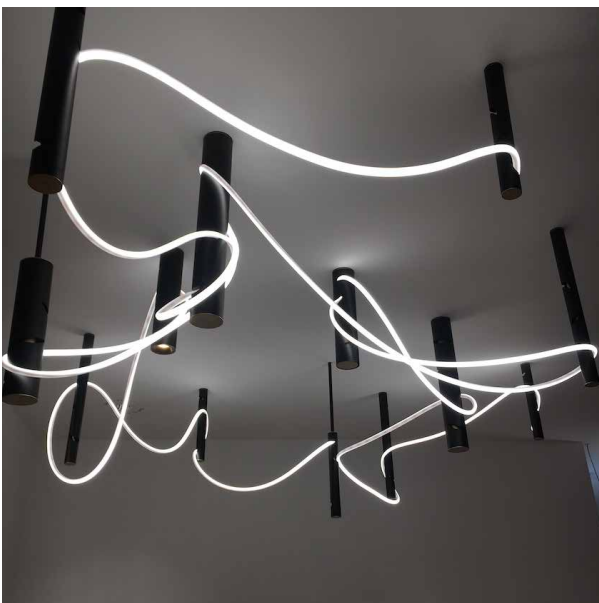
ヘルシンキ中央図書館 Oodi がヘルシンキ市内にできました。これは日本では想像のつかない図書館でした。例えば 3D モデリングの Ultimaker が設備されていたり、音楽ルームとしてピアノや楽器を演奏できる部屋があったり、ゲーム部屋があったり、漫画なども置いてあり、本を読みに来る以外に様々な設備が整っていました。設備が整っているというよりも図書館のあり方に対する考え方が一変させられました。実際にマダム達がお茶をしに図書館へ行き、その子供たちは本を読んだりボードゲームをしたりしていて、公共施設が町の人々にとてもいい影響を与えているなど感じました。

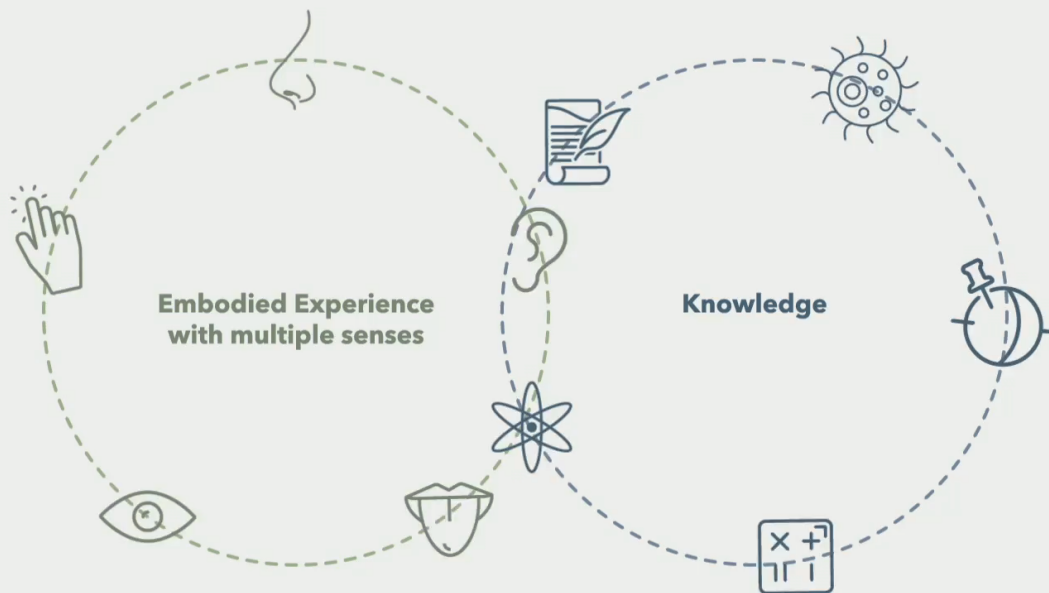




## ミラノサローネ Design Week

ミラノに行ってきました。1日目は入場料がいるミラノサローネを見にいきました。国際家具店なので家具がほとんどでしたが、デザイン家具から高級家具まで様々なプロダクトを見れてよかったです。二日目はミラノデザインウィークというミラノの町に点在している各企業の展示を見に行きました。こちらは新しい体験型のプロダクトやインスタレーションが多くあるのでとても面白かったです。ミラノデザインウィーク自体は一週間くらいやっているようなので時間のある人は一週間行ってみると良いと思います。





# STUDY in Aalto University

授業内容

## Product and Architecture Design

中間発表を経てコンセプトはデジタル教育環境における直感的な学習になりました。要はこれまでの教育とこれからのデジタル教育の良いところどりをしようということです。コンセプトが決まってからチームを組んでいた中国人二人と話違いになって、それぞれ別れてやろうということになりました。

私は、デジタル教育における子供達のモチベーション低下の問題を、デジタルデバイスだからこそデジタルヴィジュアライゼーションを使って、集中力を高めることで解決しようと考えました。しかし、誰とも議論ができず、GUIとUIをやるだけなので、これで良いのかと自分と葛藤し、最終的に授業をリタイアしました。

勿体無いことをしたと思っていますが、当時の自分は自暴自棄になっていたのどにかく逃げたかったんだと思います。日本に帰って、しっかりこの続きは自分自身で最終成果まで達成したいと思っています。色々精神的に辛かったですが、この失敗を次に活かせるように頑張りたいと思います。



## LIFE in Finland

生活内容

### ボランティア

日本とフィンランドの国交100周年を記念して、ヘルシンキ市内でお神輿が担がれました。また、大田楽や和太鼓のパフォーマンスも催されました。二時間くらいにわたってお神輿を担ぎ市内を練り歩く間に、私はボランティアとしてゴミ拾いや水配りをしました。ヨーロッパの街並みにお神輿はとても面白いマッチングでした。生まれて初めてボランティアをしましたが、地域の日本人やフィンランド人とのいい交流になりました。ボランティアをすることになったのは知人からのお誘いがあったからでした。海外に住んで思うのは、人とのつながりはとても大切で感謝すべきものであるということです。フィンランドでは、生活の質や幸せな生き方を自分なりに考えさせられることが多く、生活面においてとても勉強になりました。



## 留学最後の報告書

これが留学最後の報告書となります。

留学は長いようで終わりが近づくとあっという間でした。  
いろんな出会いがあり、いろんなことを考えた一年でした。

また、いろんな人に助けられた一年でした。

私も同じようにいろんな人に接していきたいと思います。

code プログラムで一年の間にアメリカとヨーロッパに留学できました。  
最初は二カ国行くことを躊躇していましたが、今となってはおすすめです。  
アメリカとフィンランドは考え方や生活スタイル、大学環境も全然違います。

自分の人生にとってとてもいい経験になりました。

留学前の準備や留学中にお世話になった千葉大学の先生方や事務の方々には感謝の気持ちでいっぱいです。本当にありがとうございました。